Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

**Projekat E-Trivia**

A logo with a light bulb in a circle

Description automatically generated

Specifikacija scenarija upotrebe igranja igre Secret Sequence

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 13.03.2024 | 1.0 | Inicijalna verzija | Mihajlo Rajić 2021/0331 |
| 28.03.2024 | 1.1 | Ispravke nakon FR | Đorđe Jovanović 2021/0293 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[**1. Uvod**](#_Toc6242) 4

[1.1 Rezime](#_Toc6243) 4

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe](#_Toc6244) 4

[1.3 Reference](#_Toc6245) 4

[1.4 Otvorena pitanja](#_Toc6246) 4

[**2. Scenario igranja igre Secret Sequence**](#_Toc6247) 4

[2.1 Kratak opis](#_Toc6248) 4

[2.2 Tok događaja](#_Toc6249) 4

[2.2.1 Korisnik pogađa kombinaciju](#_Toc6250) 4

[2.2.1.1 Nije poslednja runda](#_Toc6250) 4

[2.2.1.2 Nije poslednja runda](#_Toc6250) 4

[2.2.2 Korisnik greši u pogađanju kombinacije](#_Toc6251) 4

[2.2.2.1 Nije poslednja runda](#_Toc6250) 4

[2.2.2.2 Poslednja runda](#_Toc6250) 5

[2.2.3 Korisnik napušta igru pre završetka](#_Toc6251) 5

[2.3 Posebni zahtevi](#_Toc6255) 5

[2.4 Preduslovi](#_Toc6256) 5

[2.5 Posledice](#_Toc6257) 5

1. **Uvod**
   1. **Rezime**

Definisanje scenarija upotrebe igranja igre ’’Secret Sequence’’, sa primerima odgovarajućih html stranica.

* 1. **Namena dokumenta i ciljne grupe**

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju, a može se i koristiti pri pisanju uputstva za upotrebu.

* 1. **Reference**
* Projektni zadatak
* Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
  1. **Otvorena pitanja**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Scenario igranja igre Secret Sequence**
   1. **Kratak opis**

Igra se sastoji iz 4 runde; u svakoj rundi igraču je na kratko vreme predstavljena kombinacija 4+n simbola , gde je n broj runde. Nakon kratkog vremena simboli nestaju, a korisnik mora da pokuša da unese kombinaciju koju je video. Broj osvojenih poena računa se na osnovu broja tačnih kombinacija, s time da kasnije runde vrede više poena.

* 1. **Tok događaja**
     1. **Korisnik pogađa kombinaciju** 
        1. **Nije poslednja runda**

Broj poena se uvećava za određenu količinu i sistem predstavlja novu sekvencu za pogađanje.

* + - 1. **Poslednja runda**

Broj poena se uvećava za određenu količinu i igra se završava.

* + 1. **Korisnik** **greši u pogađanju kombinacije**
       1. **Nije poslednja runda**

Sistem obaveštava o tome da je korisnik pogrešio i predstavlja novu sekvencu, bez dodele poena.

* + - 1. **Poslednja runda**

Sistem obaveštava o tome da je korisnik pogrešio, bez dodele poena i igra se završava.

* + 1. **Korisnik napušta igru pre završetka**

Isto kao 2.2.4 iz LogicLinkSSU.

* 1. **Posebni zahtevi**

Nema.

* 1. **Preduslovi**

Kako bi pristupio igri Secret Sequence, korisnik mora prvo ući u trening ili multiplayer igru.

* 1. **Posledice**

Ukoliko se partija odigrala u okviru multiplayer igre, broj osvojenih poena se dodaje u sumu osvojenih poena korisnika tokom ovog meča, ali se taj broj takođe beleži u statistiku korisnika unutar baze podataka.